



Láthatatlanság

"Amennyire utárod ezt a varázslatot, annyira biztos lehetsz benne, hogy a varázsló bajtársai még jobban gyűlölik."

A varázslók a sor végére lépnek, és ebben a körben nem lehet őket bántani (ez a Paplovagra nem vonatkozik).



Mágikus pajzs

"Ez a gyávák varázslata. Ennek ellenére működik."

Ez a varázslat elnyeli az első pont sebesülést, amelyet bármely kalandor ebben a körben kapna.



Tűzlabda

"Ennek a közkedvelt varázslatnak tulajdonképp semmi hatása nincs. Hogy ne veszítsen népszerűségéből, a szörnyek utasítás szerint sikoltoznak és vonaglanak, mintha szenvednének."

Semmi sem történik.



A béke szava

"Szóval békével jöttök, mi? Mutassuk meg, nálunk ez mit jelent!"

Vonjad vissza minden szörnyedet, vagy 2 gonoszszágot kapsz.



A félelem aurája

"Nem tudom, mi volt olyan félelmetes abban a varázslóban. Csak elfutottam. Talán a szakálla."

Vonj vissza egy szörnyet a harcból.



Étel teremtés

"Ha ezek minden ütközet után megállnak falatozni, jövő tavaszig sem végzünk velük."

Az első kalandor 1-el több életpontot kap (akkor is, ha még nem sérült). Ezt a bankból kivett élelemjelzővel jelöli.



Sugallat

"Nem tisztelnek... Kihaszálnak... Nem tisztelnek... Kihaszálnak..."

A harcban résztvevő minden egyes szörnynek fizessd ki az árát, vagy vonjad vissza a harcból.



Átalakítás

"Ööö... Beeeeeee?"

A csatában résztvevő egyik szörnyed birkává változik (te választod ki, hogy melyik). Normál 1-es erejű támadással rendelkezik, egyéb képességeikkel nem (csata után elájul).



Illúzió

"És akkor az a fickó előbukkant a semmiből. Szóval jól odacsaptam neki."

Egy képzeletbeli kalandor jelenik meg. 1 életponttal rendelkezik, és a sor elején áll (a bankból kivett impel jelezd). Amikor megölted, eltűnik.



Vak düh

ARRGGGGHHH!
A kutyafáját aaaaarrggghh!

A "mindenkít támad" vagy bárkit támad tulajdonsággal rendelkező szörnyek csupán ugyanannak az erőnek megfelelő normál támadást tudnak véghez vinni (ha pl. egy pap vezeti a kalandorokat, a vámpírok nem támadhatnak).



Az igazság ökle

"Ennek a varázslatnak a neve egy kicsit... megtévesztő."

Egy impet vesztesz.



Gyógyulás

"Épp, amikor azt hinnéd, kezdenek jól alakulni a dolgok, valaki jön, és tönkretesz mindent."

Minden sebesült kalandor 1-et gyógyul.



Kincs érzékelés

"Ha van bármi értékes ebben a kazamatában, ez a varázslat megtalálja."

1 aranyat vesztesz. Ha nincs aranyad, 1 élt vesztesz helyette. Ha nincs aranyad vagy ételed, 1 csapdát vesztesz. Ha még csapdád sincs, egyszerűen csak lúzer vagy.



A bátorság dala

"Ezek bolondok. Sajnos nincs rosszabb, mint egy csapat elidőkélt bolond."

A kalandorok kétszer foglalnak területet ebben a körben (fáradságot is kétszer kapnak), kivéve, ha a hódítást megakadályoztad. A második mező a szokásos szabályoknak megfelelően válaszod ki.



Dimenziókapu

"Óóó, egy varázslatos ajtó! Csak bekukkantok!"

Az ebben a körben csatában felhasznált szörnyek egyikét elveszted. Tedd ki a játékból.



Gonosz érzékelés

"Ööö... Ez egy kazamata. Persze, hogy gonosz."

Kettővel gonoszabb leszel.



Graffiti

"Hm, ez egy elég béna rajz egy... ó atyaég! Jobb, ha eltávolítom, mielőtt a mester észreveszi."

A szolgálád elfoglalt. Helyezz egy csatlóst az első parancskártya helyére. A következő évben az odahelyezett parancs nem lesz végrehajtva.



Mágikus kulcs

"Eltűnt? Furcsa... Pedig ott volt, amikor átadtam a szolgálatot annak a szakállas alaknak."

Dobd el az egyik börtönbe vetett kalandorod (ha van ilyen).

Varázstalanító tüske

"Abra-kadabra! Óóó... Babra-kadabra! Blóé."

Egy sebést okoz az általad választott kalandozónak. Ha varázsló, a kalandozók nem varázsolhatnak a körben. Ha pap, akkor kimarad a gyógyítási fázis.

EBBŐL AZ OLDALBÓL 3 PÉLDÁNYT NYOMTASS, MERT MINDEN CSAPDA KÁRTYÁBÓL 3 DB VAN A JÁTÉKBAN!!




Elátkozott gyűrű

"En láttam meg előbb! De én fogtam meg előbb!"
"Nos, az én fejszém a legnagyobb."

Fizess egy aranyat. A kalandozók harcolnak a gyűrűért. Minden kalandozó 1-et sebződik. Kimarad a Meghódítás (és kifáradás) fázis ebben a körben.



Tűzfal

"Bah!
Csak átszaladunk rajta!"
"Au!" "Auuu" "AUUUUU!"


Minden kalandozó 1-et sebződik, A legutolsó még egyet.




Kamikáze imp

"He-he!
Nézd azt a kis fickót!
Szerinted mi lehet abban a hátizsákban?"

Fizess egy Impet. Az első kalandozó 3 sebzést szenved el. Mindenki más 1-1 sebzést.



Inga

"Vigyázz, az előbb ráléptem egy bukózsinegre....
Hé, hova tűntél?!"

A második kalandozó 3-at sebződik (a második évben 4-et).



Mérgezett tüske

"Jól vagyok, csak egy karcolás."

Egy általad választott kalandozó 1-et sebződik. A kör végén (hódítás) két extrát sebződik, amely nem kerülhető el.



Mérgezett étel

"Ó, nézd, csirke gombaszósszal! Csak úgy itt hever a földön!"

Fizess egy ételt (kettőt a második évben). Az első kalandozó annyit sebződik, amennyi a maradék életeréje.



Guruló szikla

"Igen, igen, én is hallom a morajlást, de szerintem a föld alatt ez normális."

Az első kalandozó 3 sebzést kap (a második évben 4-et).



Csapóajtó

"És akkor hirtelen eltűnt De mégis hogyan?"
"Fogd be, és dobj ide egy kötelet!"

Az első kalandozó kettőt sebződik. Kimarad a Meghódítás (és kifáradás) fázis.

Haláltánc

Minden játékos eggyel gonoszabb lesz minden szörny (vagy szellem) után, amivel rendelkezik.

Szökés

Minden játékos elveszíti minden olyan impjét, amely ebben a körben nem dolgozott.

Földrengés

Minden játékos eldob két, még el nem foglalt alagutat vagy termet. A Kazamatának összekötve kell maradnia!

Sikkasztás

Minden játékos elveszi az aranyainak felét (lefelé kerekítve).

Extra adó

Minden játékos egy aranyat fizet minden el nem foglalt terem után, vagy elveszíti azt a termet. (Az elveszett termeket járatokkal kell pótolni)

Patkányok

Minden játékos elveszíti az ételtartalékának a felét (lefelé kerekítve).

Rangféléstés

Osszátok ki a rangokat a végső pontozás szabályai szerint (ezúttal pontok nem járnak hozzá). Minden játékos eggyel gonoszabb lesz minden olyan cím után, amivel csak ő rendelkezik.

Fontos személy látogatása

Minden játékos vagy befizet 2 ételt, vagy elveszít 3 Győzelmi pontot minden be nem fizetett étel után.

Boszorkányüldözés

Minden játékos eldob egy szörnyet (nem szellemet), vagy 3-mal gonoszabb lesz. A játékosok, akik eldobnak egy boszorkányt, egy Gonoszság pontot veszítenek.

Jó játékot!

2018.02.04.

Szerkesztette: Adim